

Pferdesport-Arena Schildau

Treffpunkt für alle Freunde des Fahrens mit Pferden

Fakten und Wissenswertes rund um die Deutschen Meisterschaften in Schildau

1 Veranstaltung

Wettkampfort:	WP Deutsche Meisterschaften Einspanner
Datum/Zeitraum:	26.7. bis 29.7.2018
Organisator:	Privilegierte Schützengilde Schildau e. V. Ansprechpartner/Vereinsvorsitzender Wolfgang Rühling Tel.: +49 (0) 34221 55787 Fax: +49 (0) 34221 55786
Veranstaltungsort:	Pferdesport-Arena Schildau Bauersweg 1, 04889 Schildau
GPS-Koordinaten:	Breite: 51.456534 / Länge: 12.92734
Gastgeber:	Deutschland
Presseverantwortliche:	Susan Terpitz und Anika Büttner Tel.: +49 (0) 3435 6293036 Mobil: +49 (0) 173 2716101 E-Mail: kontakt@pferdesport-arena.de Web: www.pferdesport-arena.de

2 Kategorien

- Einspanner Pferde
- Einspanner Ponys
- Parafahrer Einspanner

3 Starter

Nennungsabschluss: 9. Juli 2018

Pferdesport-Arena Schildau

Treffpunkt für alle Freunde des Fahrens mit Pferden

4 Vorläufige Zeiteinteilung

Donnerstag, 26.7.18

Verfassungsprüfungen, Auslosung

Freitag, 27.7.18

Dressurfahren, Reihenfolge: Ponys, Parafahrer, Pferde

Samstag, 28.7.28

Hindernisfahren, Reihenfolge: Ponys, Parafahrer, Pferde

Sonntag, 29.7.18

Geländefahren, Reihenfolge: Ponys, Parafahrer, Pferde

Meisterehrungen

5 Teildisziplinen

Die Deutschen Meisterschaften der Einspanner werden in drei Teildisziplinen ausgetragen: Dressur, Geländefahrt und Hindernisfahrt.

Dressur – die kunstvolle Disziplin des Fahrsports

Bei der Dressur ist auf einem Fahrviereck eine vorgeschriebene Dressuraufgabe zu absolvieren. Die Aufgabe besteht aus bestimmten Hufschlagfiguren, die in den vorgegebenen Gangarten (Schritt, Trab, selten auch Galopp) und im verlangten Gangmaß (z. B. Arbeitstrab, starker Trab) zu absolvieren sind. Im Turniersport besitzt die Dressur einen sehr hohen Stellenwert. Die Pferde sollen in allen Gangarten eine höchstmögliche Durchlässigkeit zeigen. Diese lässt sich an der Selbsthaltung, dem Takt, dem Schwung und der Losgelassenheit erkennen. Im Gegensatz zum Reiter, der auf dem Pferd sitzt und mit seinem gesamten Körper auf das Pferd einwirken kann, stehen dem Fahrer lediglich die Leinen und die Peitsche zur Verfügung. Der richtige Gebrauch von Leinen und Peitsche fließt ebenfalls in die Bewertung mit ein. Auch das exakte Figurenfahren ist ein wichtiges Kriterium in der Beurteilung der Dressuraufgabe. Die teilnehmenden Gespanne erhalten eine Wertnote zwischen 0 (schlechteste Wertnote) und 10 (beste Wertnote) für die erbrachten Einzellektionen. Für den Gesamteindruck bewerten die Richter

Pferdesport-Arena Schildau

Treffpunkt für alle Freunde des Fahrens mit Pferden

auch die stilechte Kleidung, Kutschen traditioneller Bauweise und Ausrüstung (Peitsche, Kutschenlampen, u.v.m.) sowie die dazu passenden Pferde. Die Summe der einzelnen Lektionen und Noten für den Gesamteindruck ergeben die Punktzahl. Der Fahrer mit der höchsten Punktzahl geht als Gewinner für die Dressur hervor.

Hindernisfahren

Beim Hindernisfahren (Kegelfahren), werden die Geschicklichkeit des Fahrers und der Einklang mit seinen Pferden auf die Probe gestellt. Dabei ist ein vorgeschriebener Parcours fehlerfrei und möglichst schnell zu durchfahren. Die Hindernisse bestehen aus Toren, die durch Kegelpaare mit abwerfbaren Bällen dargestellt werden. Die Torbreite richtet sich jeweils nach der Spurbreite des startenden Wagens zuzüglich einer Toleranzvorgabe von 20 cm. Für jeden Abwurf eines Balles oder das Umwerfen von Teilen eines Mehrfachhindernisses erhält das Gespann drei Strafpunkte. Die Überschreitung der erlaubten Zeit führt mit jeder angefangenen Sekunde zu weiteren 0,5 Strafpunkten. Wer ein Tor auslöst oder von der falschen Seite einfährt, ist disqualifiziert. Vom Fahrer wird ein gutes Gespür für das Handling des Gespanns, vor allem aber Fingerspitzengefühl, ein gutes Augenmaß, starke Nerven und Geschicklichkeit verlangt. Außerdem ist über die gesamte Dauer des Hindernisparcours ein Höchstmaß an Konzentration gefragt. Für die Hindernisfahrt braucht der Fahrer einen Groom (Beifahrer), der durch geschickte Gewichtsverteilung den starken Fliehkräften in der Kurve entgegenwirkt. Hindernisfahren kann im Ein-, Zwei- oder Vierspanner gefahren werden. Ein- und Zweispänner sind hier am häufigsten. Bei kombinierten Prüfungen wird entweder die klassische Kutsche vom Dressurfahren oder der Marathonwagen eingesetzt. Die weitere benötigte Ausrüstung für Pferd, Fahrer und Kutsche unterscheidet sich kaum von der Ausrüstung für das Dressur- und Geländefahren.

Geländefahren

Die Prüfungen der Geländefahrt führen durch Hindernisse im Gelände und sind zweifelsfrei die Attraktionen eines jeden Fahrturniers. Diese Disziplin erfordert ein hohes Maß an Leistungsfähigkeit und Ausdauer, Gefühl für Geschwindigkeit und Geschick beim Absolvieren der Hindernisse. Im Gegensatz zur eleganten Dressurkleidung ist im Geländefahren eine robuste und zweckmäßige Ausstattung angesagt. Jedes Gespann hat eine in drei Teilabschnitte (genannt Phasen) gegliederte Strecke zurückzulegen. In der Phase A (erste Strecke) und der Phase E (die letzte Strecke, in der auch die festen Hindernisse stehen) ist die Gangart beliebig. In der Phase D ist die Gangart Schritt vorgeschrieben. Wer sich nicht daran hält, wird mit Strafpunkten belegt. Gefahren wird in Sportkleidung und meistens mit Marathonwagen. Der Beifahrer (Groom) stabilisiert die Kutsche in schnellen Kurven durch Gewichtsverlagerung und sagt dem Fahrer häufig laut rufend den Weg durch die Hindernisse an. Nur ein gut eingespieltes Team wird hierbei erfolgreich sein. Wird die verlangte Geschwindigkeit nicht erreicht, führt dies zwangsläufig zu einer Zeitüberschreitung, die für jede angefangene Sekunde mit 0,2 Strafpunkten geahndet wird. Höhepunkt der Fahrt ist das letzte Teilstück (Phase E), die Geländetrabstrecke mit den festen Hindernissen. Die Tore innerhalb der Hindernisse sind gemäß der aufsteigenden Buchstabenfolge (A max. F) möglichst schnell zu durchfahren.